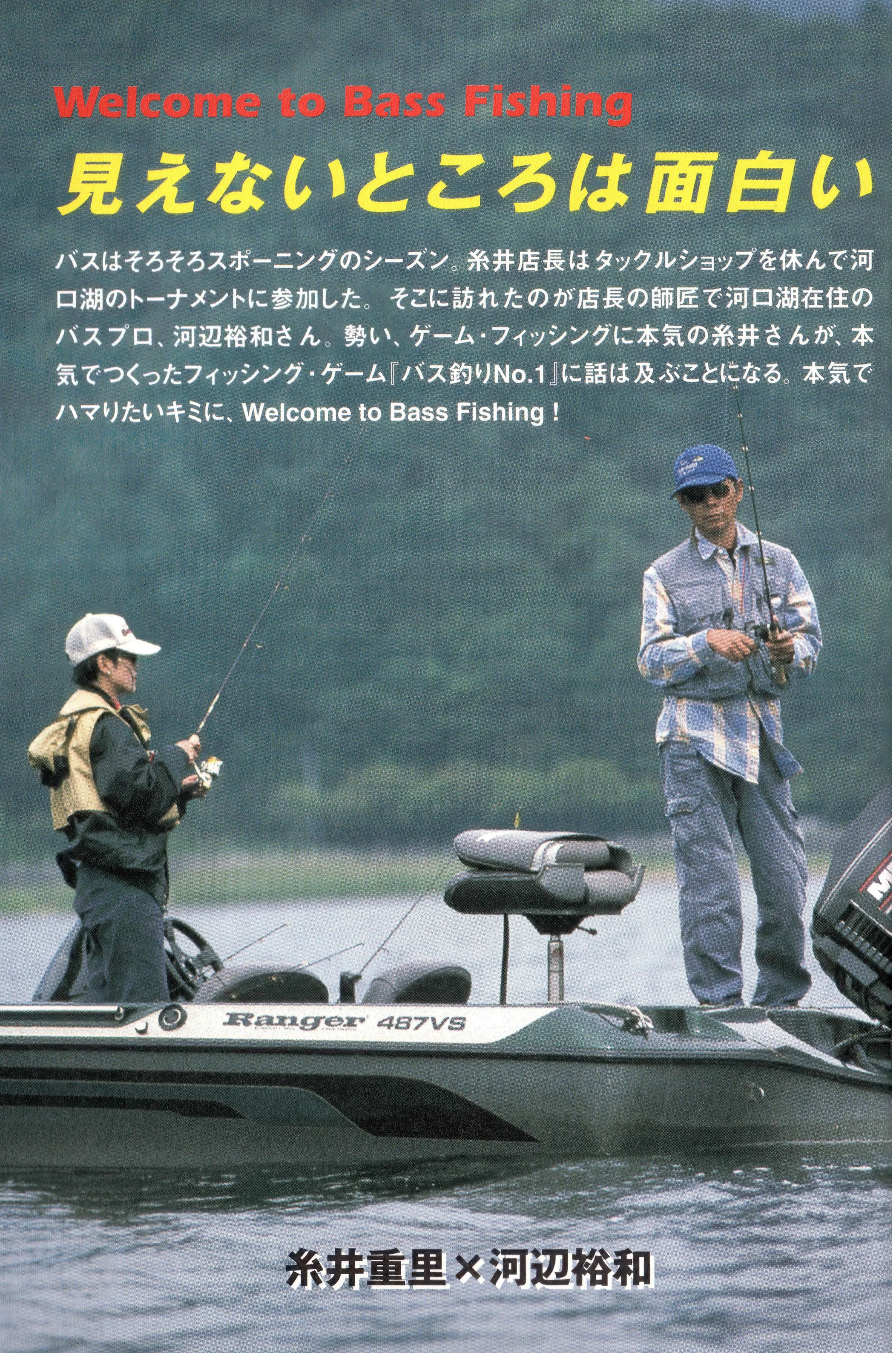
Welcome to Bass Fishing

見えないところは面白い

バスはそろそろスポーニングのシーズン。糸井店長はタックルショップを休んで河口湖のトーナメントに参加した。 そこに訪れたのが店長の師匠で河口湖在住のバスプロ、河辺裕和さん。勢い、ゲーム・フィッシングに本気の糸井さんが、本気でつくったフィッシング・ゲーム『バス釣りNo.1』に話は及ぶことになる。本気でハマりたいキミに、Welcome to Bass Fishing !



糸井重里×河辺裕和

水の中を想像する

糸井——最初の一匹っていうのは、大変ですよね。

河辺——僕は一年かかりましたから、実際には。

——一年ですかぁ、うーん。

河辺——いや、相手のことを知らなすぎたってことですよ。最初は理由なんか一切考えずに、降りられる岸があったからという、単にそれだけで投げてたんです。だから、いない場所に投げてるんですよ。例えば、ポッパーみたいな水面に浮くプラグ。あれで狙える季節とか時間帯とかは、ある程度絞られちゃうわけですが、そういうことを全然知らないから関係なしにやる。年がら年中、そんなものを投げたりするわけです。トップウォーターだとよく飛んでくれるし、ルアーが水面に見えているから、「ああ、動く、動く」とか言ってるだけで、どんなふうに引くと釣れるとか、そんなことさえ知らないんですよ。

——最初はやっぱり、トップウォーターのプラグを使うものなんですか?

河辺——いや、今はそんなことはないんです。その時代はプラグがはやりで、ちょうど僕が初心者の頃に底を探るワーム系の時代がやってきて、そっちもやってみたら、一匹釣れた。初めての一匹が。うれしかったですねえ。こんなに引くのかぁって、びっくりしましたよ。わけわかんないんですよ。なにか、オレの竿をもってくやつが水中にいる、みたいな。反射的にリールをウィーって巻き上げたら、得体の知れないものがバタバタしてて、これがバスかぁって、そんな感じでしたよね。

糸井——こんなに暴れるのかぁ、みたいな(笑)。他者っていう生き物。

河辺——そうそう、最初は得体の知れない生き物なんです。

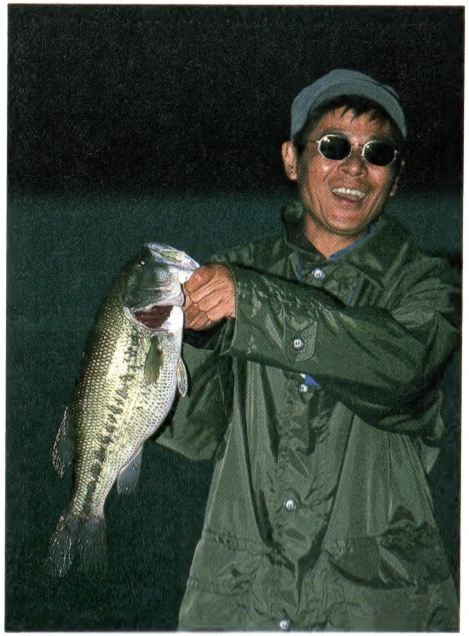
糸井——視覚じゃなくて触覚にくるんですよね。

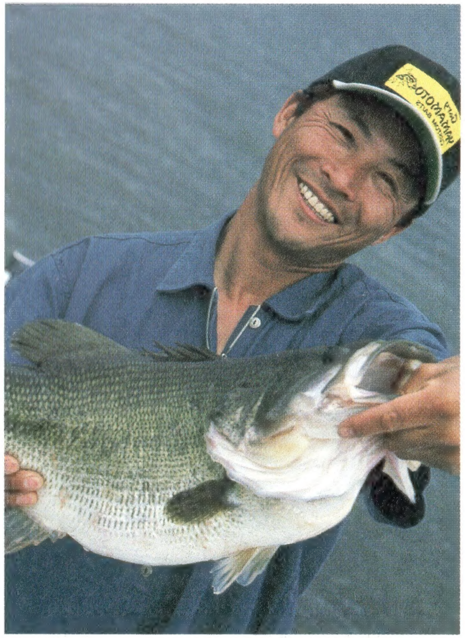
河辺——そうなんですよ。

糸井——だから、見えないところのことって、みんな考えたことないんだよ。性以外では(笑)。だけど、大人はそれがすごく好きなの。競馬だってそうじゃないですか。未来っていう見えないもの。今日やった競馬の結果を聞いても、馬券買ってなかったら「へぇー」ってなもんで、湧かないじゃない。でも、これからあるものは、見えないから面白い。釣りもそうなんですよ。ただ、最初はやっぱり、見えるところで始末したいものなのよ。

——糸井さんは見えないところまで駆け足で?

糸井——オレは運だけはいいってとこがあって、友達の会社の社員が元バスプロでね。「昔一緒に釣ってた





やつが最近は強くて、店やったりしてますから、じゃあ沢村に案内させましょう」って。
――――沢村幸弘プロ?
糸井―そう。で、出会っちゃった。鬼ですからねえ。ハナから難しいこと言いますから。底を取るってとこから始めるんですよ。それは河辺さんもそうなんですけどね、沢村さんは言い方が「当然です」みたいな感じだから(笑)
河辺―ハハハ。
糸井―でも、底を取るったってさあ、延々遠くまで投げた糸の先についてるヤツが、ズリズリと底を引きずってるのを手で感じろっていうわけよ。ちょっと風が吹いただけでもうわかんない。それで時々「底、取ってませんね」って。
―――わかるものなんですか?底、取ってないって。
河辺―ラインの張り方とかでわかるんですよ。
糸井―そう。初めにいちばん厳しく言われたのがそれだったんで、ゲームには真っ先に反映しようと思ったんですよ。最初はもっとのほほんとしたものを考えてたんだけど、それが表現できないとオレのゲームになんない。偽の釣りゲームになっちゃうって。
河辺―湖底はストラクチャーですからね。底を取るのは基本中の基本。あのラインの張りとか動きは、けっこううれしいですよ。
糸井―水の中を想像する力、それが全てだからね。

理由はどこかに隠れている

―――最初はみんな、すごく戸惑ったみたいなんです。普通のゲームみたいに、こうすればこうなる、じゃないので。みんなでバスの本を読みあさったりして……。
河辺―本当のバス自体の法則を知らないとね。
―――それでも、釣れそうな場所で釣れなかったり、何でもなさそうなところで釣れちゃったり。そういうのって、今までにないゲームですよね。
糸井―だってバスってさあ、機械じゃないんだから。なんでいるの?って場所にいたっていいんだよ。よく思うんだけど、田舎を旅してて、どうしてこんなとこに家建てるわけって(笑)。集落もないところにポツンと。
河辺―でも根拠はあるんですよ。バスは絶対、何かしらあるんです。
糸井―うーん、はぐれちゃったっていうのも根拠だしねえ。
河辺―ええ、わかりづらいのはありますけどね。例えば、身体が弱っちゃって、流されてたどり着いたとか。何かしらあると思うんですよ。
糸井―牢名主は、いちばんいい場所にいるんだよね。座布団いっぱい敷いて、「おお、新入りか」とか言って。
――でも、わかんないですよ。例えば、取水塔とか、座布団が多そうなストラクチャーがあるのに、なんの気なしにそばの藻に投げたら、50センチが釣れたりする。
河辺―ああ、それは藻が好きだったんです(笑)。
―――そうかぁ……
河辺―でもそれ、リアリィティーありますよね。立派なストラクチャーでも、何らかの理由でそこには酸素がないとか、エサが集まらないとか、実際にはそういうケースがいくらでもありますから。
糸井―それで、今回最後までもめたのが、魚影を見せるか見せないか。本当のバス釣りを知らない人は、どこで釣れるか全然当てがないと困るんじゃないかって。喧々諤々。結局はほとんど消したんだけど、それって勇気いったのよ。で、最終的には、30センチ以下なら多少釣れるようにしてあげよう。でも、そこから先は容赦しませんよ(笑)ということにした。
――さっき、河口湖のまわりを歩いてみたんですけど、散漫なんですよね、現実は。赤星湖には目立つストラクチャーがバンバンあるけど、実際に探すのは大変だなって。河辺さんなんかだと、河口湖の湖底の様子とか、だいたいご存知なんですか?
河辺―河口湖はほとんど知ってます。
糸井―僕は地図で知ってます。知ったのは最近です。昨日です(笑)
河辺―水がすごく澄むことがあるんです。そういう時がチャンスで、「ああ、こういうふうに沈んでるんだ」とか、チェックしておくわけです。
糸井―減水したときに写真撮ったりね。
河辺―トーナメントのときは、知らない湖だったら地図は必ず手に入れます。大まかでもヒントは隠されているので、自分で魚探かけてみて、その中のおいしい部分を探してみる。魚探はものすごい量、かけますよ。例えばトーナメントレイクの北浦とか霞ヶ浦で、何もないところに人工的なものがポンと沈んでいたりするんです。そういうのを見つけて、人の手が入ってなければ、宝の山である場合が多い。だから何日もロットさえ握らないで、それをやるわけです。
―――握らないんですか?
河辺―延々と魚探。もう、気持ち悪くなるくらいかけるんです。
糸井―実際の湖がゲームと何より違うのは、ものすごく広い。河口湖はものすごく小さいんです。で、赤星湖はもっと小さい。ただ、岩場に行けば岩がたくさんある。だけど岩があればいいのかっていったら、大体ひとつの要素だけでは納得してないんです。湖底がくぼんでるとか、水流がからんでいるとか。
河辺―それはいよいよもってって感じですよね。赤星湖の湖底図はほしいですよ。

陸アングラーへまっしぐら

―――ゲームでも、ハードベイト派とソフトベイト派がいるんです。僕はとっとと釣りたい方だからハード専門なんですけど、ハードベイトなんかイヤだってやつもいる。「このへんかなあって、ソフトをそうっと引いてきて、それで釣れたときの喜びはデカいじゃないですか」って。
河辺―すごいですね(笑)。それ、完全に釣りになってますね。けっこう現実もそうなんですよ。
糸井―だけどオレ、みんなハードベイトに流れるだろうと思ったから、ハードベイトの方にちょっとひいきしてあげてるの。そうじゃないと、あんなにいっぱい

ルアーがある意味がないから。
――― でも、ソフトベイト、楽しいらしいですよ。
糸井―楽しいよ。「ンッ」てくる感じが(笑)
河辺―アタリがあってのらないのが、けっこう悔しいんですよね。
糸井―同じですよねえ、本物と。
河辺―ええ。ソフトベイトで「アタった、アタった」とか言ってて、次がくるのを待ちながら「あれえ、ないなあ」とかって見てると、ラインが走ってたり。「あっ、もうくわえてるぞ」って。
――― やっぱりアタリ取るのは難しいんですよね。
河辺―基本を押さえちゃえばそうでもないんですが、ゆっくり動かしたものの方がアタリは取りにくい。要するに、クルマが時速100キロでぶつかるのと、ゆっくり走ってぶつかるのとでは、100キロの方が衝撃が激しいですよね。だから、速い動きのものの方がゴーンとくるんです。ゆっくりしたものはほとんど吸い込むだけなので、アタリは非常に小さい。
糸井―ソフトベイトのアタリのタイミングはけっこう微妙で、「プンッ」っていって、少し間を置いてからまたくる。「あれっ?　アタリないわ……あっ、きてる」みたいな。そうやって本物に似せたんだけど、ゲーム的には「プンッ」っていう最初のアタリで、すぐにもう一回「プンッ」が追いかけてくるから、ボタンを押しやすいのはそのタイミングでしょう。
――― しかし、今やフックしたら、その瞬間に何が釣れたかわかるようになりましたから(笑)
糸井―それは、そうしたの。「あっ、ニジマスだ」って。
河辺―わかるんですか?
糸井―ジャンプしないんです。
――― スモールって走りません?
糸井―スモール、走ります。
――― 引きが強いから「あっ、40かな」と思うと、「スモールじゃん」っていう(笑)
糸井―思うツボ。そうしたんだから(笑)。例えば魚ってさあ、ゲームの中でお祭り気分で跳ねるじゃない。ところが跳ねれば跳ねるだけバレるチャンスが増える。ラインがたるむ可能性が増えるわけだよ。だから、バシャバシャやるとものすごく楽しいんだけど、本当に魚を捕りたいと思ったら、ロッドティップを下げて、魚を跳ねさせないように手元までずーっと水の中を引っぱってきた方がいいんだ。
――― ゲームでもそうしてますよ。僕、いい竿とリール持ってますから、グッとひっぱって、水の中に入れちゃいます。
糸井―ハハハ、やるなあ。すばらしい。
――― だって、それやんないと、バレちゃいますから。
河辺―すごいなあ。ゲームやるのに本当のバス釣りを知らないとできないって。でも僕たち、プロで釣ってるわけじゃないですか。そのまんまのことをゲーム中でやらなきゃいけないから、腹立つんですよ(笑)
糸井―ただ、そのまんまよりちょっと救いがあるのは、ヒットルアーが見つかると有利になるんです。
河辺―それって、一緒ですよ。実際の釣りでも。
糸井―あっ、そうか。ハハハ。
――― 僕、ゲームしか知りませんけど、ただ投げて釣れたというのじゃなく、バスのいる理由を読みながらやって、それで釣れたときの喜びは格別ですよね。
河辺―本物の場合は、そこに行くまでにちょっと時間がかかります。多分みんな、よくわからないけど釣れちゃった、わーうれしいって感じ。次に、釣り方をいろいろ勉強するんだと思うんです。ルアーがいくつもありますよね。大まかには12～13種類に分類されるんですが、ルアーごとの釣り方を試してみるのが面白いという時期がくる。そしてその次に、バスを探すことに夢中になる。それが一般的な流れでしょう。

――― バス釣ってる人って、程度の差はあっても、みんなそれをやってるんだと思ってました。バスはこういう魚だからとか、湖底がどうなってるからとか、それで推理して、その推理が当たることがうれしい。まあ、釣れればなんでもうれしいんですけど、8月だから日陰で深いところを探してみて、それで釣れたときの喜びは大きいですよ。
糸井―ハハハハ。
――― そんなに笑わなくったっていいでしょう。
糸井―いや、だって、そんなこと知らないで釣りしてる人が90%ですよ。なのに、釣りしたことないやつがそんなこと言ってるのって、めちゃくちゃおかしい。狙い通りだなあ。パッケージにも書いたんだけど、うまくなるはずなんだよ。最初からその思考を身につけてスタートするんだもん。
――― みんなやってるのかと思ってた。
河辺―そんなことないです。それをやるのはトーナメンター。
糸井―口だけだったら、もうトーナメンターのふりできるよ。トーナメントのない日に河口湖の岸をまわったら、上から3割のレベルにいるんじゃない?
――― 口だけなら、ですか。
糸井―女連れなんかで「これはよー」とか粋がってるようなやつと話したら、「お話になんないですね」なんて言うんじゃないの(笑)

見えなかったものが見えてくる

糸井―僕は本物の釣りがすごく好きなんで、その感じをなんとか出したかったんですよ。本物はすごいんだ、やっぱり。データはかなり入れてあるんだけど、それは羽生と『羽生将棋』みたいなもので、しょうがないんだけどねえ。でも、ここまでで精いっぱいでごめんなさいなんですよ、オレは。
河辺―うんうん。
糸井―宣伝になるようですが、これは力が違う。つくれねえだろうっていうのをつくったんだ。だからみんな、今までのを捨てて買いなさい(笑)
――― 最初のうちは、バスなんて知らなくてもアドバイス小僧の情報で足りるんですけど、大きいのを

狙おうと思ったら、自分でもっと何かを発見しないと釣れない。それで本物のバス釣りの話を聞いていると、「なるほど」と思ったりするんです。だからゲームをやった人は、本当のバス釣りにも行きたくなると思いますよ。

糸井—例えば食い物でもそうだけど、高いからとか、手に入りにくいからとか、そんなふうに言ってるものについては、一回イヤというほど食うんだよ。そうすると、本当の距離感がつかめてくる。釣りだってほどほどにしてたら、オレ、こんなに面白くならなかったと思うんだ。

例えばね、初期の頃に買ったつまらなそうなビデオが、一年後に観るとすごく面白い。釣りの奥行きの深さがだんだんとわかってくるから、見えなかったものが見えてくるんだよ。だから河辺さんなんかだと、元子役だからしゃべりがうまいわけ。

河辺—なんですか、それ(笑)

糸井—つい、放送台本としてシナリオ読んじゃうわけ。でも身体はバスプロのまんまだから、しゃべりと全然違う種類のことやってたり(笑)。最初は口でしゃべってることしか聞こえないわけだよ。それが動作で発見できるようになる。やっぱりドキュメンタリーがいちばん面白いね。最近出たやつで、河辺さんに知らない湖で50センチアップを釣ってこいってビデオ。それは大笑い。最初から真面目なんだけど、真面目さにどんどん加速がついて、最後はもう天使のようになっている(爆笑)。自分がなくなってるもんね。河辺と釣りじゃなくて、魚と人間なの。魚じゃなくてもいいくらいなの。持ち味とか一切意識してないですもんねえ。

河辺—ああ、あれは一切意識してないですからねえ。

糸井—将棋指しが感想戦ってやるじゃない。負けた方が「こういうことなんですよねえ」って言ったとしたら、勝った方が「そうか」と思ったりする。それは将棋というもののすごさを知りたいんだよ。そのときは勝った方も負けた方も並列で、いい考えを持ってた人は勝ち負けじゃなくすばらしいわけ。だから、もしゲームにハマってくれた人があのビデオを観て、そんなことを感じてくれたとしたら、それはものすごく面白いと思うんだ。